

Технологическая карта занятия внеурочной деятельности в рамках реализации ФГОС НОО «Инфознайка. 2-4 классы»

Учитель: Юшкова Ирина Валерьевна, учитель начальных

Класс: 4г специальный (коррекционный) класс VII вида

Тема занятия: Творческая работа «План нашего дома»

Цель занятия: Обобщить знания, умения, навыки работы с инструментами в графическом редакторе Paint, выполнить творческую работу «План нашего дома».

Задачи:

1. Закрепление умения работать с инструментами «текст», «ластик», «прямоугольник», «линия».
2. Развитие логического и алгоритмического мышления, умения работать в паре, коррекция внимания и памяти учащихся.
3. Воспитание интереса к предмету.

Планируемые результаты:

Личностные: развитие коммуникативных способностей при работе в классе, забота о здоровье при работе за компьютером.

Метапредметные: освоение способов решения проблем творческого характера в учебных ситуациях, формирование умений ставить цель при выполнении задания, планировать достижение этой цели, представлять результаты работы, формирование навыков использования возможностей ИКТ в других предметных областях.

Предметные: знание основных методов работы в графическом редакторе, знание принципов создания и редактирования компьютерных рисунков в графическом редакторе.

Тип занятия: повторительно-обобщительный, итоговое занятие.

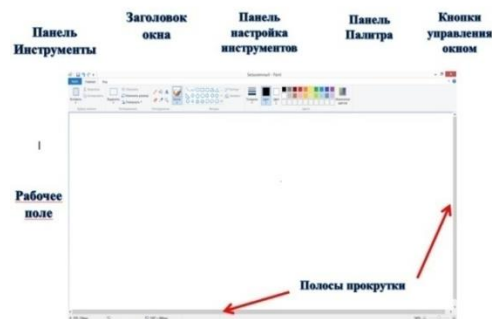
Форма занятия: беседа, фронтальная работа, работа в парах, индивидуальная работа на нетбуках.


Оборудование: нетбуки, карточки-задания.

Структура и ход занятия

№	Этап занятия	Время	Деятельность учителя	Деятельность ученика	Формируемые УУД
1	2	3	4	5	6
1.	Организационное начало занятия	1 мин	<p>— Представьте, что наши руки - это лучи солнца. Обнимите себя и скажите: «У меня всё получится!».</p> <p>— У вас у каждого на парте лежат закладки со смайликами. Выберите и отметьте тот смайлик, с каким настроением вы начинаете занятие.</p>	Проверяют готовность к занятию. Приветствуют гостей. Отмечают своё настроение на закладках со смайликами.	Регулятивные: настрой на работу, самоанализ готовности к занятию.
2.	Разминка «Отгадай-ка»	3 мин	<p>— Сегодня к нам на занятие пришел гость, а кто это, вы узнаете, если отгадаете загадки? За каждый правильный ответ, вы будете получать пазл картины.</p> <p>Если нос ты мне заточишь, Лист бумаги чистый дашь. Нарисую, что захочешь. Понял, кто я.....? (<i>Карандаш</i>) Я - помощник верный ваш: Исправляю карандаш. Если мне работу дашь, Зря трудился карандаш (<i>Ластик</i>) Различаемся по цвету А других отличий нету. Если нас с водой смешать Можно смело рисовать (<i>Краски</i>) Деревянные мальчишки, Разноцветные пальтишки, Любят вместе порезвиться На альбомной на странице <i>(Цветные карандаши)</i></p> <p>— Итак, кто же пришел к нам в гости? — О каких предметах шла речь в загадках?</p>	Отгадывают загадки	Личностные: мотивация, интерес, отношение к изучаемому предмету.

			<p>— Какими ещё инструментами он пользуется?</p>	художника — Палитра, мольберт, кисти и т.д.	
3.	Актуализация знаний	6 мин	<p>— Может ли художник создать рисунок с помощью компьютера?</p> <p>— Как называются специальные программы, с помощью которых можно создавать графические изображения?</p> <p>— С каким графическим редактором мы знакомились на прошлых занятиях?</p> <p><i>Слово Paint в переводе с английского означает – рисунок.</i></p> <p>— Давайте вспомним, из каких элементов состоит окно графического редактора Paint. Для этого выполним следующее задание.</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Элементы окна ГР Paint» <p>— На экране изображено окно графического редактора Paint. Вам нужно в парах соединить стрелками надписи с соответствующими им названиями элементов окна.</p>	<p>— Может, это компьютерная графика</p> <p>— Графические редакторы</p> <p>— Paint</p> <p>Выполняют задание в парах. Соединяют стрелками надписи с соответствующими им названиями элементов окна.</p>	<p>Познавательные: общеучебные и логические.</p> <p>Регулятивные: Развитие умения осмысливать полученную информацию.</p> <p>Коммуникативные: умение выразить свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.</p>



			<p>• Игра «Кот в мешке»</p> <p>— Вспомним, какие инструменты существуют в графическом редакторе Paint. Каждый ученик вытаскивает из мешка карточку-пиктограмму и рассказывает о назначении инструмента.</p>  <p>— Все эти инструменты необходимы для того, чтобы можно создавать простые и сложные рисунки, различной цветовой гаммы.</p>	<p>Каждый ученик вытаскивает из мешка карточку-пиктограмму и рассказывает о назначении инструмента.</p>	<p>Коммуникативные: формирование умения слушать и слышать учителя, другого ученика.</p>
4.	Постановка учебной задачи	7 мин	<p>— Наш художник тоже очень любит рисовать разные картины, на которых он изображает разные объекты. А что он нарисовал последним, вы мне скажете, если отгадаете загадку.</p> <p>В нем живет моя родня, Мне без нее не жить ни дня. В него стремлюсь всегда и всюду, К нему дорогу не забуду. Я без него дышу с трудом, Мой кров, родимый, тёплый ...Дом</p> <p>— Какие бывают дома?</p> <p>— Какие дома у нас в Панаевске?</p> <p>— Кто занимается строительством домов?</p> <p>— Давайте подумаем, с чего же начинается строительство любого здания?</p> <p><i>Архитектор составляет план дома.</i></p>	<p>Отгадывают загадку</p> <p>— Кирпичные, деревянные и др.</p> <p>— 1, 2,3-х этажные</p> <p>— Строители</p> <p>Ответы детей</p>	<p>Регулятивные: Развитие умения осмысливать полученную информацию.</p> <p>Познавательные: общеучебные и логические.</p> <p>Личностные: понимают значение знаний для человека</p>

			<p>— Что такое план? <i>План – это изображение предметов такими, какими мы видим их сверху.</i></p> <p>• Работа по плану дома</p> <p>— Чтобы прочесть план дома, давайте вспомним, из каких зон он состоит.</p> <p><i>Прихожая, ванная комната, спальная комната, кухня, зал. Количество комнат зависит от того, какая это квартира, однокомнатная, двухкомнатная или трехкомнатная.</i></p> <p>— Посмотрите на план дома. — С помощью какого графического редактора он выполнен? — Какие фигуры необходимы для составления плана?</p>	<p>Называют зоны дома</p> <p>— Paint — Прямоугольники, прямые линии</p>	<p>и принимают его.</p> <p>Коммуникативные: умение слышать, слушать и понимать партнера.</p>
5.	Сообщение темы и цели занятия	1 мин	— Как вы думаете, что мы сегодня будем делать?	— Будем учиться составлять план дома в графическом редакторе Paint	Регулятивные: Развитие умения осмысливать полученную информацию.
6.	Физкультминутка	2 мин	Выполним физкультминутку «У оленя дом большой»	Повторяют движения	Регулятивные: осуществляют пошаговый контроль своих действий
7.	Творческая работа	15 мин	Включаем нетбуки. Запускаем программу Paint. За 15 минут создайте план дома. Результат сохраните. <i>Учитель оказывает помощь ученикам в ходе</i>	Включают нетбуки, запускают программу Paint. Создают план дома, сохраняют результат.	Познавательные: моделирование изучаемого содержания.

			<i>практической работы</i>		Коммуникативные: формирование умения слушать и слышать учителя
8.	Гимнастика для глаз	1 мин	Поглядело солнце вправо, А потом налево. Лучи свои расправило И нас теплом согрело.	Выполняют глазами движения	Регулятивные: осуществляют пошаговый контроль своих действий
9.	Подведение итогов занятия	2 мин	— Чему учились на занятии? — Что такое план? — Как называются специальные программы, с помощью которых можно создавать графические изображения? — С помощью какого графического редактора вы выполнили план дома?	Ответы детей	Личностные: понимают значение знаний для человека и принимают его. Регулятивные: прогнозируют результаты уровня усвоения изучаемого материала, принимают учебную задачу.
10.	Рефлексия	1 мин	— У вас у каждого на парте лежат закладки со смайликами. Выберите и отметьте тот смайлик, с каким настроением вы заканчиваете занятие.	Отмечают своё настроение на закладках со смайликами.	Регулятивные: самоанализ завершения занятия Коммуникативные: умение слышать, слушать и понимать партнера
11.	Организационное завершение занятия	1 мин		Выключают нетбуки	